コード＃12421

—The Tiptop Pinball—

Fire Ball

（ファイア ボール）©

MSX2 専用

注）ジョイスティック，ジョイパットに対応しています。
ジョイスティック，ジョイパットのトリガー1（A），ボタン1（A）は，すべてトリガー1，トリガー2（B），ボタン2（B）は，すべてトリガー2と表記しています。

制作・著作

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ファイアボールを始める

```
══Hiscore LOAD══
Please select media
Cassette tape     (1)
S-RAM             (2)
game              (0)
```

■**起動方法**「ファイアボール」ゲームカートリッジを、スロット1にセットし電源を入れて下さい。しばらくすると、左のような画面が表示されます。(パナアミューズメントカートリッジをお持ちのかたは、「ファイアボール」ゲームカートリッジをスロット1に、パナアミューズメントカートリッジをスロット2にセットし、電源を入れてください。) そこで[0]を押してから[↵]を押すと40〜45秒後にピンボール台のオープニングデモが始まります。少し待ち時間が長いのは、ピンボール台をセットするための時間です。

注①上の画面の「Cassette tape(1)」と「S-RAM(2)」は、後ほど「ハイスコアをセーブ・ロードする」の項で説明します。

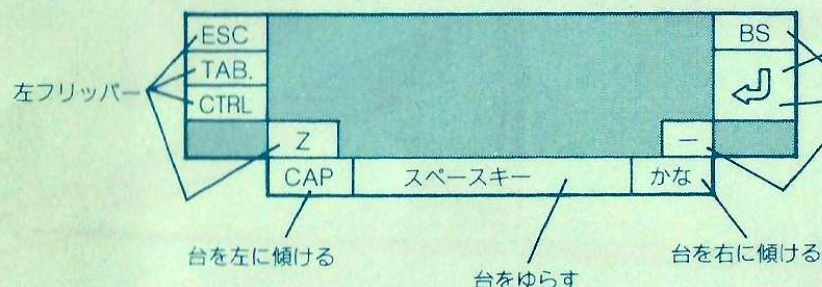
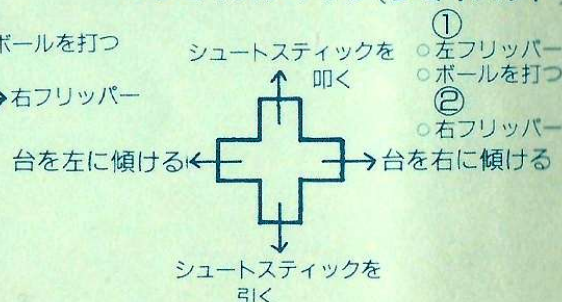
ファイアボールを遊ぶ

■ゲームの開始

- オープニングデモ中に[↵](トリガー1)を押すと、画面はスコア表示パネルになります。
- もう一度[↵](トリガー1)を押すと、1プレイヤーまたは2プレイヤーの選択モードになります。選択はスペースキー(トリガー2)で行います。
- 1プレイヤーか2プレイヤーが決まったら、もう一度[↵](トリガー1)でゲームが始まります。

■操作方法

「ファイアボール」は、ゲームセンターのピンボールそのものです。金属のボールを打ち出し、フリッパーではじきながらターゲットに当て、得点を競うのです。1ゲームにボールは3つ。1つずつ使い、3つとも下に落としてしまうとゲームオーバー。エキサイティングなゲームですが、操作は非常に簡単です。

操作	キーボード	ジョイスティック(ジョイパット)
シュートスティックを引っ張る	カーソルキーの[⇩](矢印，下向き)	✚↓ (手前に)
シュートスティックを放しボールを打つ	[↵]	トリガー1
シュートスティックを叩く	テンキーの[0](テンキーの無い機種では、出来ません。)	✚↑ (向こうに)
右のフリッパーを動かす	[_](アンダーバー)，[↵]，[BS.]	トリガー1
左のフリッパーを動かす	[Z]，[CTRL]，[TAB]，[ESC]	トリガー2
台を揺する	スペースキー	キーボードのスペースキーを使って下さい
台を右に傾ける	[かな]	✚→ (右に)
台を左に傾ける	[CAP]	←✚ (左に)

○キーボード　　○ジョイスティック(ジョイパット)

注①台を揺すりすぎるとTILTとなり、その回のボールが落ちるまで、フリッパーの操作が出来なくなります。
②1球目は自動的にボールがセットされますが、2球目以降は[↵](トリガー1)を押してセットしてください。
③2プレイヤーゲームの場合、1球ごとにプレイヤー交代して下さい。[↵](トリガー1)を押して、ボールをセットすると、現在のプレイヤーのスコア表示部分が点灯しますので、おまちがいなく。

 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ハイスコアをセーブ・ロードする

ハイスコアを残しておきたい時、ファイアボールには、2つの方法があります。1つはカセットテープ、もう1つはパナアミューズメントカートリッジ(松下電器産業株式会社より発売)です。パナアミューズメントカートリッジをお持ちの方は、あらかじめ、「ファイアボール」ゲームカートリッジをスロット1に、パナアミューズメントカートリッジをスロット2にセットしてから電源を入れ、ゲームをお楽しみ下さい。

■セーブ

ゲームオーバー後、[SHIFT]を押しながら[S]を押すと、下の様な画面になります。(ゲーム中にセーブする事は出来ません。)

```
**Hiscore SAVE**
Please select media
Cassette tape    (1)
S-RAM            (2)
game             (0)
```

★カセットテープレコーダーをお使いなら、
○カセットテープレコーダーを、本体にセットします。
○[1]を押した後、[↵]を押します。
○画面に、

```
Set tape
Push return or ESC key
```

と表示されます。
○カセットテープレコーダーにテープがセットされているのを確かめて、録音のスイッチを押した後、[↵]を押します。
○「OK」が表示されたら、セーブ完了。もう一度[↵]か[ESC]を押すと、上の画面に戻ります。
★パナアミューズメントカートリッジをお使いなら、
○[2]を押し、[↵]を押します。
○「OK」と表示が出れば、もう一度[↵]か[ESC]で、上の画面に戻ります。
注①またゲームを始める場合[0]を押した後[↵]を押して下さい。

■ロード

ハイスコアのロードは、ファイアボールを起動し、最初に表示される画面(「■起動方法」の項をご覧下さい。)で行います。操作は、セーブの場合とほとんど同じです。
★カセットテープレコーダーの場合
○[1]を押した後、[↵]を押します。
○画面に、

```
Set tape
Push return or ESC key
```

と表示されます。
○カセットテープレコーダーにテープがセットされているのを確かめた後、[↵]を押し、再生のスイッチを押して下さい。
○「OK」が表示された後、自動的にオープニングデモの画面になります。

※「ファイアボール」は、第8ブロックを使用しています。

★パナアミューズメントカートリッジの場合
○[2]を押し、[↵]を押します。
○「OK」と表示が出れば完了です。
注①エラーの場合は、もう一度同じ作業を繰り返して下さい。
②カセットテープレコーダーおよびパナアミューズメントカートリッジの準備や操作については、それぞれのマニュアルをご覧下さい。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

スタッフ

- original idea　hybrid. N
- program　hybrid. N
- advice　ANN KOBE
- graphic design　ANN KOBE
- music source　ARMADILLO
- sound effect　Kawatchy
- writing　hybrid. N
- thanks to　Koban
  Q-pla
- lookers on/　Tsuru & Match

パッキングリスト

この度は、「ファイアボール」をお買上げいただきありがとうございました。
パッケージの中には以下のものが入っております。
①「ファイアボール」ゲームカートリッジ……………………………1個
②「ファイアボール」リファレンスマニュアル(本書)…………………1部
③御愛用者登録カード(葉書)………………………………………1葉
以上ご確認の上、不足のものがございましたら、お買求めの販売店にお申し出下さい。

ヒント等のお問い合わせについて

この「ファイアボール」についての、ヒント等のお問い合わせは、ユーザーズ・テレホン、又は、お手紙にて受け付けております。ただし、その際には、〝登録ナンバー〟が必要になりますので、このゲームパッケージに入っている「御愛用者登録カード(葉書)」に、必要事項をご記入の上、当社までお送り下さい。折り返し、お手紙にて〝登録ナンバー〟をお知らせいたします。

その他、ゲームの不良等のお問い合わせ、不良のための同製品との交換のお申し込みにも〝登録ナンバー〟が必要となりますので、〝御愛用者登録カード(葉書)〟は、必ずお送り下さるよう、お願い申し上げます。

ユーザーズ・テレホンの受け付けは、土曜、日曜、祭日を除く平日午後1時〜午後6時まで。それ以外の時間帯は、新作情報・開発ウラ話など盛りだくさんのハミングバードソフト・テレホンサービスを流しておりますので、どうぞお聞き下さい。

ユーザーズ・テレホン(ハミングバードソフト・テレホンサービス)　06 (315) 8255

ハミングバードソフトでは、これからも、皆様に楽しんでいただけるゲームソフトの開発に、努力してゆくつもりです。

今後共、より一層のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

NOTICE

●この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
●製品の内容については、万全を期しておりますが、万一ご不審な点や誤り等、お気づきの事がありましたら、当社までご連絡下さい。

制作・著作

Humming Bird Soft™

㈱エム・エー・シー コンピュータ事業部
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 ☎06(315)8255

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

《パーツ》

レバース

クッションラバー
高弾性ゴム

カタパルトキャッチャー
つかまえたボールを打ち出すシカケ

ロールオーバーボタン
ボールが上を転がれば得点

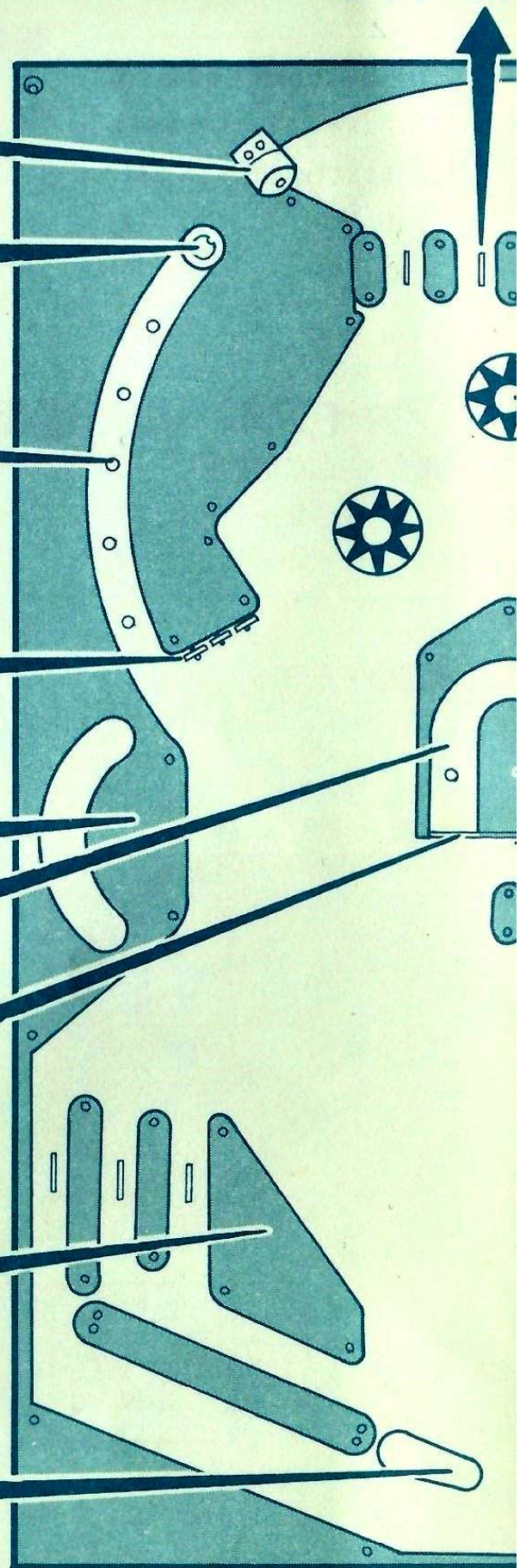
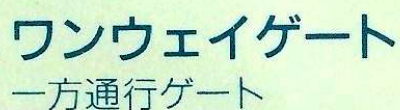
ストライクターゲット
何度でも当てられる的

クレイジーチャージャー
予測困難につき要注意

Uレーン
入ったボールがUターン

オルターニット
Uレーンへの入口

スリングショット
ボールを弾くシカケ

フリッパー
直接操作できる唯一の装置

ボールランプ
ボールの数をランプで表示

ワンスモアゲート
開けばもう一回のチャンス

セットアップホール
最初にボールが現れる穴

シュートスティック
ボールをボード内に打ち出す装置

《エキストラ》

- ゲームの最終目標の一つとして「ファイアボール」と呼ばれる特別なモードがあり、ターゲットを特定の組み合わせでクリアしたときにのみ入ることができます。